

Kommentar für die Lehrperson

Gefangenendilemma

Idee

Im **Lernspiel Couvertspiel** setzen sich die Lernenden mit strategischem Denken auseinander und erleben, dass individuell vernünftige Entscheidungen zu kollektiv unerwünschten Ergebnissen führen können. Die Gegensätzlichkeit zwischen dem Streben nach persönlichem Vorteil und dem für die Gruppe optimalen Verhalten wird für alle erlebbar. Anschliessend werden die wichtigsten Erkenntnisse diskutiert, die sich aus dem Spiel gewinnen lassen. Das Gefangenendilemma ist ein grundlegendes Konzept aus der Spieltheorie. Es ist hilfreich beim Verständnis von Phänomenen wie Aufrüstungsspiralen, mangelndem Klimaschutz, Absprachen in Kartellen und exzessiver Werbung zwischen Konkurrenten.

Ablauf

Vorbereitung

Alle Lernenden erhalten ein Couvert und ein Startkapital in Form einer Spielgeldnote. Für die Verdoppelung der Beträge empfehlen wir, genügend Spielgeld vorzubereiten (pro Person eine Reserve). Anstelle einer Spielgeldnote kann je nach Belieben auch ein anderes Startkapital, etwa eine Süssigkeit oder eine kleine Münze, verwendet werden.

Spiel erklären

Zeigen Sie den Foliensatz «[Einführung Couvertspiel](#)» und erläutern Sie das Spiel.

Spiel durchführen

Folgen Sie dem Spielablauf Schritt für Schritt:

- Die Lernenden entscheiden, ob sie die Note ins Couvert legen oder behalten. Sorgen Sie dafür, dass die Spielenden unabgesprochene, selbstständige Entscheidungen treffen.
- Teilen Sie die Klasse in zwei Hälften und sammeln Sie in beiden Hälften die verschlossenen Couverts ein. Verteilen Sie diese anschliessend zufällig an die andere Hälfte der Klasse.
- Lernenden, welche eine Note im Couvert erhalten haben, wird dieser Betrag verdoppelt.
- Legen Sie nun die Folie «[Spielauswertung](#)» auf und füllen Sie diese aus. Fragen Sie dazu die Klasse, wie viele Personen ein Ergebnis von Null, Eins, Zwei oder Drei erreicht haben und berechnen Sie den totalen Klassengewinn.

Hinweise zur Durchführung

- Es können mehrere Runden gespielt werden.
- Die Couvert-Tauschpartner sollten anonym bleiben, d.h., die eingesammelten Couverts sollten gut gemischt werden, bevor sie wieder ausgeteilt werden.
- Das Spiel sollte mit einer geraden Anzahl Teilnehmenden – mindestens sechs – gespielt werden, damit sich die Klasse in zwei gleich grosse Hälften teilen lässt.

Diskussion

Diskutieren Sie mit der Klasse die Erkenntnisse, die sich aus dem Spiel gewinnen lassen.

- Orientieren Sie sich dazu am Aufgabenset.
- Das Aufgabenset gliedert sich in die drei Phasen «Spielgeschehen», «Reflexion», «Wissenstransfer».
- Das Aufgabenset eignet sich als Grundlage für eine Diskussion im Plenum, kann aber auch als Einzelarbeit verwendet werden.

Hinweis auf andere Lehrmittel

Die Themen des Moduls werden in folgenden Lehrbüchern der Sekundarstufe II behandelt:

- [Eisenhut und Sturm, Aktuelle Volkswirtschaftslehre \(Rüegger 2020\)](#) : Kapitel 1, Womit beschäftigt sich die Volkswirtschaftslehre? – Exkurs Spieltheorie
- [Mankiw und Taylor, Grundzüge der Volkswirtschaftslehre \(Schäffer-Poeschel 2021\)](#): Kapitel 13.2, Die Spieltheorie und die Ökonomik der Kooperation